

COMO UTILIZAR A GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA DOCENTE

XI Encontro de Práticas Docentes / V Seminário Institucional de Iniciação à Docência

Rafael Camurca Pereira, Mônica Martins de Lima, Rina Marcia Araujo de Oliveira Sousa,
Robson Carlos Loureiro, Luciana de Lima

Este trabalho tem por objetivo demonstrar como utilizar os fundamentos da gamificação na prática docente com a finalidade de melhorar a aprendizagem dos alunos, tanto em aulas presenciais quanto em aulas a distância. Quando utilizada adequadamente, a interação entre a educação e os jogos possui diversos aspectos positivos, dentre eles estão a fácil interação entre o aluno e o jogo, a evolução do raciocínio lógico através da resolução de problemas, recompensas ao alcançar determinados objetivos no jogo, maiores níveis de atenção, absorção de diversos conteúdos e a competitividade, o que pode resultar em melhor desempenho dos alunos. Estímulos que podem transformar o ambiente tido como monótono das salas de aula, em um espaço que gere interesse ao aluno. É importante entender os alunos e seus problemas na sala de aula para propor corretamente os objetivos e mecânicas encontradas em jogos, para que os aspectos positivos da gamificação sejam notórios. Apesar da constante evolução do uso da tecnologia digital em escolas e da gamificação, ainda falta muito para que os profissionais consigam utilizar de todo potencial que esse tipo de recurso pode proporcionar à docência. Neste trabalho, foram realizadas consultas em diversos artigos e outras fontes bibliográficas. Através da coleta de dados e da análise das informações observou-se que a relação entre jogos e educação pode ser bastante proveitosa desde que os profissionais consigam definir corretamente quais problemas os alunos enfrentam e assim utilizar a gamificação para ajudar a solucioná-los. Apesar das diversas vantagens que a gamificação traz, muitos profissionais não têm o treinamento específico para utilizar esta proposta na docência. Devido a isso, não conseguem identificar os problemas da prática docente e melhorar a qualidade das aulas; o ambiente escolar continua desgastante. É muito importante analisar as problemáticas das aulas e assim proporcionar aos alunos uma experiência impactante.

Palavras-chave: Gamificação. Prática Docente. Educação. Jogos.